

Preprodukce animovaného seriálu

Bc.A Sofiya Gorokh

Diplomová práce
2022



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Fakulta multimediálních komunikací

Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	BcA. Sofiya Gorokh
Osobní číslo:	K19406
Studijní program:	N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor:	Animovaná tvorba
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. teoretická část: Preprodukce animovaného seriálu
	2. praktická část: Pierre – 3D animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části DP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmut konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasloučení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy, alespoň z poloviny se jedná o cizojazyčnou literaturu.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks kroužkové vazby v tisknuté podobě (stačí černobíle).

2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

GREGOR, Lukáš. Základy analýzy animované filmu. 1. vyd. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, ISBN: 978-80-7454-112-4
McCLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha BB art 2008. 224 s. ISBN 978-80-7381-419-9
KOKEŠ, Radomír D. Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění. Praha: Akropolis, 2016, 236 s. ISBN 9788074701467

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2021**
Termín odevzdání diplomové práce: **20. května 2022**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2021

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 6. 5. 2022

Jméno a příjmení studenta: Sofiya Gorokh

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Práce shrnuje rešerši o preprodukcii animovaných seriálů. Definuje jednotlivé atributy seriálové tvorby a rozděluje seriály do kategorií podle několika různých charakteristik. Opírá se jak o příklady již existujících animovaných seriálů, tak i o vlastní zkušenosti autorky. Praktická část práce pojednává o výrobě teaseru k animovanému seriálu Pierre.

Klíčová slova: animovaný seriál, preprodukce, cílová skupina, distribuce, teaser

ABSTRACT

The work summarizes author's research on the pre-production of animated series. It defines the individual attributes of series production and divides series into categories according to several different characteristics. It is based on examples of already existing animated series, as well as on the author's own experience. The practical part of the work tells about the production of the teaser for the animated series Pierre.

Keywords: animated series, preproduction, target audience, distribution, teaser

Děkuji všem.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 SERIÁLY JAKO MODERNÍ MÉDIUM	11
1.1 HISTORIE ANIMOVANÝCH SERIÁLŮ.....	11
1.2 ZPŮSOBY DISTRIBUCE ANIMOVANÝCH SERIÁLŮ	13
2 ATRIBUTY ANIMOVANÉHO SERIÁLU	15
2.1 STRUKTURA SERIÁLU	15
2.2 DÉLKA SERIÁLU	16
2.3 CÍLOVÁ SKUPINA.....	18
2.4 TYPY SERIÁLOVÉHO VYPRÁVĚNÍ.....	20
2.5 ŽÁNRY ANIMOVANÝCH SERIÁLŮ	21
3 VÝVOJ ANIMOVANÉHO SERIÁLU	22
3.1 HLAVNÍ TÉMA	22
3.2 TYPOLOGIE POSTAV	24
3.3 BUDOVÁNÍ SVĚTA	25
3.4 PSANÍ SCÉNÁŘE	27
II PRAKTICKÁ ČÁST	29
4 PIERRE – ANIMOVANÝ SERIÁL PRO DĚTI	30
4.1 TÝMOVÁ SPOLUPRÁCE	30
4.2 KÁMEN A PLASTELÍNA.....	31
4.3 NÁMĚT A BUDOVÁNÍ SVĚTA	31
4.4 KAMÍNEK PIERRE	33
4.5 PRVNÍ BEAT BOARD	33
4.6 ZKUŠEBNÍ TEASER	33
4.7 TRI PIROGY	34
4.8 SCÉNÁŘE NA PRVNÍ SÉRII.....	34
4.9 TEASER – DIPLOMOVÝ PROJEKT	34
4.10 CO DÁL?.....	35
ZÁVĚR	36
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	37
SEZNAM OBRÁZKŮ	39

ÚVOD

Téma preprodukce animovaného seriálu jsem zvolila v návaznosti na praktický výstup mé diplomové práce, čímž je projekt Pierre - teaser k animovanému seriálu. Tento teaser byl výsledkem týmové spolupráce s Miriamou Trnavskou a Matějem Šakem. V rámci našeho týmu jsem se primárně zaměřila na preprodukcí, což byl hlavní důvod k volbě tématu mé teoretické diplomové práce. O fázi preprodukce animovaného filmu se zajímám již delší dobu a v rámci této teoretické práce jsem měla za cíl si lépe nastudovat a uspořádat jednotlivé fáze vývoje animovaného seriálu.

V teoretické části této diplomové práci se zabývám historií animovaných seriálů, způsoby jejich distribuce, cílovými skupinami, strukturou, typy a žánry seriálového vyprávění. Rozebírám taktéž jednotlivé body ve vývoji animovaného seriálu, včetně hledání tématu, typologii postav, budování světa a psaní scénáře. Tuto část teoretické práce opírám jak o příklady již existujících animovaných seriálů, tak i o mou vlastní zkušenost preprodukce projektů Pierre.

Praktická část této diplomové práce pojednává o vývoji mého diplomového projektu - teaserů k animovanému seriálu Pierre. V této části popisuji mou zkušenost s týmovou spoluprací, proces vymýšlení hlavní postavy Pierra a budování fikčního světa oživlých kamenů. Taktéž se zabývám jednotlivými fázemi, kterými jsme napříč vývojem našeho projektů prošli: změnou výsledné koncepce našeho projektu, účasti na pitchingu od Zlín Film Fest, tvorbou zkušebního teaseru a účasti ve startupové soutěži Můj První Milion, založením animačního studia Tri Pirogy, samotným procesem produkce a preprodukce našeho diplomového teaseru a dalšími plány na projekt Pierre.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SERIÁLY JAKO MODERNÍ MÉDIUM

Dřív, než se začnu zabývat popisem samotného procesu preprodukce animovaného seriálu, bych chtěla ujasnit, co je vlastně seriál. Je to audiovizuální dílo s více epizodami na pokračování. Proč jsou v současné době seriály tak populární? Předpokládám, že důvodů může být hned několik. Pokud se lidem něco líbí, budou toho chtít víc. Rádi sledují životy oblíbených postav a rádi se vracejí do stejného světa znovu a znovu. Je to způsob, jak nakouknout do života jiných. Formát seriálového vyprávění taktéž nabízí mnohem víc času pro rozehrání delšího a obsáhlejšího příběhu, víc místa pro vytvoření fikčního světa.

“Umělecká tkanina seriálů se stává mnohem složitější: postavy a dějové kolize zahrnují různé interpretace, opouští se předvídatelnost šťastných konců, série získávají tragické konce nebo si alespoň udrží své publikum do poslední chvíle v napětí spojeném s otevřeným koncem. Série již není „místem kde se nic neděje.“ Hustota a plasticita série umožňuje v rámci jejich struktur budovat mezi sebou dialektické vztahy nové a opakovatelné, podílet se na utváření kulturních kódů dneška, určujících komunikační návyky moderního člověka.“¹
(vlastní překlad)

Od vzniku prvních seriálů do seriálů, které vznikají v dnešní době, forma a způsob, jakým seriály s divákem komunikují, prošly obrovským vývojem. Moderní seriály už nejsou jenom jednoduché situační komedie, často se už můžeme setkat se seriály, které formou, poetikou a hloubkou, do které probírají svá hlavní témata, mohou konkurovat i celovečerním filmům. Netýká se to jenom hraných seriálů, ale i seriálů animovaných, na které se zaměřím v této diplomové práci.

1.1 Historie animovaných seriálů

Pokud trochu nahlédneme do historie animovaných seriálů, tak za první animovaný seriál můžeme považovat *Crusader Rabbit*, který se skládal ze čtyř minutových satirických epizod s cliffhangerem na konci. Výroba seriálu začala v roce 1948 a pilotní vysílání proběhlo v roce 1950 na televizní stanici KNBH (v současné době KNBC) v Los Angeles.

Pak následovaly animované situační komedie, které jsou podžánrem situačních komedií, a jsou ve většině případů zaměřené na dospělé publikum. Poprvé se objevily v 60. letech 20. století a prvním takovým sitcomem byl *The Flintstones* (1960–1966), pak následoval

¹ KOZLOV, E. (2019) THE BORDERLINE CODES OF CULTURE. International Journal of Cultural Research., 2019(2 (35), 12. ISSN 2079-1100.

The Jetsons (1962–1987). Animované situační komedie byly od počátku víc kontroverzní, než ostatní animované filmy. *The Flintstones* byl seriál původně orientovaný na rodiče, i když ve výsledku byl pak primárně oblíbený u dětí.

Dalším významným animovaným seriálem byl *Wait Till Your Father Gets Home* od studia Hanna-Barbera Productions. Seriál se vysílal od roku 1972 do 1974.

Osmdesátá a devadesátá léta byla pro animované televizní seriály pro děti a dospělé skutečným obdobím renesance. Různé vysílací stanice a mediální společnosti z celého světa začaly vytvářet formáty v televizním vysílání, a pak i celé televizní stanice navržené přímo pro vysílání animovaných seriálů. Vysílací stanice, které už podobné vysílací formáty měly, začaly během této doby předělávat formát svých stávajících modelů. Větší část vysílaných animací v novém formátu byli japonské anime a americká animace. Do současných televizních stanic pro animované seriály patří například Adult Swim, Disney Channel, Cartoon Network, Nickelodeon, TV Tokyo (Japonsko), AT-X (Japonsko), Treehouse TV (Kanada), Tooniverse (Jižní Korea), CBeebies (Velká Británie), Abc Kids (Austrálie).

Během 90. let se animované seriály začaly ještě víc přeorientovávat na dospělé publikum, dokonce postupně množství animovaných seriálů pro dospělé začalo přesahovat počet animovaných seriálů pro dětské publikum. Mezi významné animované seriály té doby patřili *The Simpsons*, *The Ren & Stimpy Show*, *Rocko's Modern Life*, *King of the Hill*, *Duckman*, *South Park* a *Family Guy*. Zajímavým příkladem je kanadský animovaný seriál *ReBoot*, který původně začal jako pořad pro děti, pak ale posunul svou cílovou věkovou skupinu na věk 12 let a výše.

Nicméně počet animovaných seriálů pro děti je stále vysoký, stejně jako i poptávka po takových seriálech ze strany diváka.

V 21. století s příchodem internetu a streamovacích platforem se poptávka a počet vyráběných animovaných seriálů ještě zvýšily. Vytváří se nejen nová díla, ale i staré animované seriály dostávají nový vizuál, obnovené pokračování. Opouští se koncepce animovaného seriálu pouze jako komediálního díla, vytváří se i animovaná dramata, která se zabývají vážnějšími tématy. Významnými animovanými seriály této doby jsou *Pókemon*, *SpongeBob SquarePants*, *Phineas and Ferb*, *One Piece*, *Naruto*, *Rick and Morty*.

1.2 Způsoby distribuce animovaných seriálů

Mimo televizní stanice v současné době existuje i mnoho dalších prostředků k distribuci daného druhu audiovizuálního díla. V této podkapitole se pokusím popsat ty nejvíce rozšířené z nich.

1. TV vysílací stanice

Televizní vysílací stanice byly nejoblíbenějším způsobem distribuce animovaných seriálů do doby, než se na trhu objevily streamovací služby. V současné době, kdy televizi pro mladší generace čím dál tím víc nahrazuje internet a streamovací služby, daný typ distribuce ztratil na své popularitě, nicméně stále patří mezi nejoblíbenější způsoby distribuce a konzumu animovaných seriálů. Mezi televizní stanice, které se zaměřují na vysílání animovaných seriálů, patří (již zmíněné v podkapitole o historii animovaných seriálů) stanice Disney Channel, Cartoon Network, Nickelodeon a mnoho dalších. Animovanými seriály, vytvořenými exkluzivně pro televizní vysílací stanice jsou například *Avatar: The Last Airbender* (Nickelodeon), *Invader Zim* (Nickelodeon), *The Powerpuff Girls* (Cartoon Network), *Gravity Falls* (Disney Channel).

2. Kino

V současné době se animované seriály distribuují do kin velmi výjimečně. Nejvíce animovaných seriálů se distribuovalo v kinech během zlaté éry Hollywoodu. Mezi ně patří například *Tom a Jerry*, který se vysílal v kinech od roku 1940 do roku 1967. Mezi další takové animované seriály patří *Felix the Cat* (1919–1930), *Oswald the Lucky Rabbit* (1927 – 1938), *Betty Boop* (1932 – 1939; 1981-), *Winnie the Pooh* (1966 – 1983).

3. Direct-to-video

Direct-to-video nebo straight-to-video strategie vydání znamená, že film nebo seriál je distribuován pro veřejnost okamžitě ve formátech domácího videa místo toho, aby byl nejdříve promítán v kinech. Tato distribuční strategie byla populární spíše u celovečerních filmů předtím, než streamovací platformy ovládly trhy televizní a filmové distribuce. Většina japonských Original video animation (OVA) jsou vydávány způsobem direct-to-video. První sérii OVA (a celkově první OVA) byl *Dallos* (1983).

4. Streamingové platformy

Streamingové platformy jsou služby nabízející divákům sledování audiovizuálních médií přímo prostřednictvím internetu. Do nejpopulárnějších streamingových platforem patří například Netflix, Amazon Prime Video, Disney+, HBO Max, Hulu, Apple TV+.

“S tím, jak se množí a vyvíjejí streamovací služby, mění se i logika televizní distribuce. Uživatelé streamovacích služeb – zejména předplacených “video na vyžádání” (SVOD) platforem jako Netflix, Hulu a Amazon Prime Video si zvykli na osobitý způsob sledování televize, vyznačující se interaktivním, à la carte výběrem z algoritmicky spravovaných katalogů obsahu.”² (vlastní překlad)

Streamingové platformy patří v současné době k jednomu z nejpopulárnějších způsobů distribuce a konzumace animovaných seriálů. Mezi animované seriály, vysílané exkluzivně na VOD platformách patří *Hilda* (2018), *Arcane* (2021), *Kipo and the Age of Wonderbeasts* (2020), *Monsters at Work* (2021), *Short Circuit* (2020).

5. Web

Mezi webové platformy, které jsou využívány, mimo jiné účely, i k vysílání animovaných seriálů, patří například YouTube. Způsob vysílání přes online webové platformy často volí nízkorozpočtové nebo amatérské animované seriály. Mezi animované seriály vysílané na YouTube patří *Asdfmovie* (2008).

Každý z výše popsanych způsobů nabízí pro autory určité výhody a nevýhody a každý má své specifické požadavky na délku, formu a obsah animovaných seriálů, které vysílá.

² LOBATO, R. (2017). Rethinking International TV Flows Research in the Age of Netflix. *Television & New Media*, 19(3), 241–256. doi:10.1177/1527476417708245

2 ATRIBUTY ANIMOVANÉHO SERIÁLU

V této kapitole se zaměřím na rozbor jednotlivých atributů animovaného seriálu, jako jsou například délka, cílová skupina, typ, struktura a žánr.

2.1 Struktura seriálu

Základní jednotkou seriálu je **díl** nebo **epizoda**. Ty se pak skládají do jednotlivých **sérií** a tvoří ucelený (v závislosti na typu seriálového vyprávění, ke kterému se dostaneme později v této kapitole) příběh. Epizody mají většinou stejnou délku napříč celou sérií a počet epizod se odvíjí od konkrétního typu a žánru animovaného seriálu. Počet sérií není omezen. Do jednoty seriálu taktéž patří pilotní díl, kterým většinou začíná produkce seriálu.

Pilotní díl je zkušební epizodou seriálu, která slouží k prezentaci a následnému prodeji daného díla vysílací stanici, streamingové nebo distribuční společnosti. Slouží taktéž k tomu, aby se otestoval komerční potenciál celého seriálu a aby se seriál otestoval na ohniskových skupinách, představujících cílovou skupinu daného audiovizuálního díla.

Série je název, kterým se označuje soubor jednotlivých epizod. Pokud jsou v rámci seriálu epizody mezi sebou příběhově propojené, pak jedna série tvoří ucelený příběh. Pokud jednotlivé epizody na sebe nenavazují a dějová linka je uzavřená v rámci každé epizody, série představují jen seskupení jednotlivých epizod.

Některé animované seriály, nejčastěji japonské anime, občas místo nebo současně s rozdělením na série používají rozdělení na "**story arc**". Funguje to na stejném principu, jako rozdělení na jednotlivé série, tudíž v rámci jedné story arc se vyřeší hlavní dějová linka. Epizody se ale zařazují do stejné série, jednotlivé story arcs se ani nijak neoddělují číslováním. Začátek nového story arcu nebo jeho název se většinou nijak neoznamuje v rámci seriálu. Takovou strategii rozdělení epizod například zvolili autoři japonského anime *One Piece* (1999), kde stále pokračuje vysílání první série, nicméně v současné době je odvysíláno už 1020 episod a natáčení nových epizod stále pokračuje.

Způsob, jakým tvůrci *One Piece* mezi sebou rozdělili jednotlivé story arcs (a tento způsob pak používá i mnoho dalších anime seriálů, které jsou postavené na stejném principu rozdělení epizod, je oddělení skrze změnu grafické, audiovizuální a obsahové podoby openingů a endingů.

Úvodní znělka (nebo **opening**) je krátká montáž, koncepčně propojená s obrazovým doprovodem a hudbou do poutavé úvodní znělky seriálu. Hlavní úlohou úvodní znělky je

seznámit diváky s názvem díla, jeho hlavními tvůrci, často i hlavními postavami a celkovou atmosférou díla. V případě delších japonských anime, rozdělených na story arcs, se v openingu taky ukáží nové postavy, hlavní záporáci a celková nálada nové arc. V úvodních titulcích se často objevuje písnička nebo konkrétní melodie vytvořená přesně pro daný seriál. Takové písničky nebo hudbě se pak může říkat **theme song**.

Závěrečné titulky (nebo **ending**) jsou stejně jako úvodní titulky krátkou montáží, která seznamuje diváka se všemi, kdo se podílel na tvorbě daného seriálu. V případě japonských anime často je tato montáž taktéž animovaná a koncepčně odpovídá obsahu seriálu, většinou je ale méně akční a klidnější, než úvodní titulky.

Fillers – jsou epizody nijak nepropojené s hlavní linkou animovaného seriálu, většinou se jedná o jednodušší příběhové linky uzavřené v rámci jedné nebo několika epizod. V rámci filleru se neodehrávají žádné zásadní události, neprobíhá vývoj charakterů. Slouží spíše k zaplnění vysílacího času - u anime například slouží k tomu, aby autor mangy, ze které dané anime vychází, stihl dopsat nové kapitoly a televizní vysílání daného anime mohlo nadále probíhat podle pravidelného rozkladu.

Animované seriály se nemusí omezovat jenom na jednu sérii. Pokud se sérii plánuje víc, a jsou propojené dějovou linkou, tak se většinou na konci série stávající objeví **cliffhanger** - dramatický závěr díla, při němž hrdina zůstává v nevyřešené, nebezpečné situaci, končí v nejnapínavějším momentu. Takovým způsobem se divákovi trochu pootevře expozice série nadcházející a udrží se tak jeho pozornost během čekání na vysílání dané nadcházející série.

2.2 Délka seriálu

Délka je důležitým parametrem pro animované seriály nejen z hlediska distribuce, ale i z hlediska udržení divákovy pozornosti a zařazení do konkrétní cílové skupiny.

Obecně platí, že čím starší je cílová skupina daného seriálu, tím delší mohou být jednotlivé epizody. Souvisí to přímo se schopností diváka udržet svou pozornost na audiovizuálním díle a tato schopnost se s věkem exponenciálně mění. Stejně tak se délka epizod napříč historií animovaných seriálů začala časem postupně zvyšovat.

Pro **televizní vysílání** je délka epizod a počet epizod v jednotlivé sérii velice důležitý. TV vysílání nabízí volné sloty konkrétní specifické délky, během které je možné jednotlivý seriál vysílat. Délka slotu a čas vysílání záleží na cílové skupině daného seriálu a také na

celkovém vysílacím harmonogramu dané televize. Standardní délkou série, se kterou se často setkáme u TV seriálů, je 13 nebo 22 epizod. Pro půlhodinové sloty jsou obvyklé délky 18 - 22 minut (pokud vysílací stanice vysílá také reklamy), nebo 28 minut (pokud reklamy vysílané nejsou). Pro hodinové sloty jsou obvyklé délky 37 – 48 minut s pauzami na reklamy, nebo 57 – 59 minut bez reklam. Hodinové formáty se začaly u seriálů objevovat v relativně nedávné době, a u animovaných seriálů stále převládají formáty určené pro půlhodinové sloty. V případě, že je animovaný seriál určený pro nejmenší diváky, je často půlhodinový slot zaplněn několika kratšími epizodami, například 2x12 minut. Nejsou výjimečné ani případy, když se hodinový slot zaplní 2x22 minutovými epizodami stejného seriálu.

Pro **VOD streamingové platformy** jsou délka a počet epizod méně podstatné, nicméně jsou určité standardy, na které jsou již diváci zvyklí (půlhodinové a hodinové televizní sloty), proto i platformy mohou vyžadovat určitou délku a počet epizod. Nicméně často mají větší volnost ve volbě délky epizod a celé série.

Pokud porovnáme všechny animované seriály z VOD platformy Netflix (konkrétně Netflix originals seriály), tak můžeme dojít k závěru, že nejrozšířenější počet epizod v sérii je 10 a nejrozšířenější délka epizody je 23 min. Nicméně vyskytují se seriály i s 6 nebo 12 minutovými epizodami.

Ovšem existuje i hodně příkladů specifických animovaných seriálu odlišné délky a s odlišným počtem epizod.

Minisérie jsou například druhem seriálů, který má předem stanovený omezený počet epizod a nejčastěji jenom jednu uzavřenou sérii. Mezi minisérie například patří *Over the Garden Wall* (2014), který má jenom jednu sérii o 10 epizodách.

Dalším zvláštním formátem jsou **specials**, jedná se o speciální díly v rámci již existujícího seriálu, které jsou vysílané během nějakého svátku nebo výročí, a obsahově na daný svátek nebo výročí navazují. Může se jednat o dvě nebo jednu epizodu navíc, nebo i o hodinu dlouhou epizodu. Příkladem může být *Shaun the Sheep: The Flight Before Christmas* (2021), který navazuje na již existující seriál *Shaun the Sheep* (2007) a byl vysílaný jako speciální vánoční epizoda. Občas se taková dlouhá epizoda točí i jako “season finale” – poslední epizody série.

2.3 Cílová skupina

Ve fázi vývoje by se měla stanovit konkrétní cílová skupina, pro kterou je dílo primárně určeno. Celkový vývoj by měl probíhat s ohledem na hlavní témata, které zvolenou cílovou skupinu oslovují, problémy, kterým rozumí, způsob, jakým dána skupina přijímá informace a restrikce z hlediska Filmového ratingu MPAA.

Filmový rating MPAA je systém klasifikaci audiovizuálního díla, vytvořený Motion Picture Association of America (MPAA), a rozděluje filmy na pět základních kategorií podle toho, pro jakou cílovou a věkovou skupinu jsou určeny. Zařazení do konkrétní kategorie probíhá na základě toho, zda a v jaké míře dané dílo obsahuje explicitní scény, projevy násilí a hrubého jazyka.

Cílová skupina se dá rozdělovat podle demografické stránky (věk, pohlaví, výše vzdělání a výše příjmu). Taktéž se dá rozdělovat podle geografické stránky, životního stylu diváků, jejich zájmu a chování. Nicméně animované filmy se primárně rozdělují podle věku diváků.

Celkově se cílové skupiny pro animaci z demografického hlediska věku dají rozdělit na:

Young Preschool: 2-4 let

Older Preschool: 4-6 let

Bridge: 6-9 let

Tween: 10-13 let

Teen: 14-18 let

Adult

Family

Do kategorie “**young preschool**” například patří animovaný seriál *Prasátko Peppa* (2004). Příběhy jednotlivých dílů představují každodenní aktivity, jako chození do školky, návštěvu prarodičů, jízdu na kole nebo nakupování. Z výtvarné stránky je vizuál seriálu vytvořený z jednoduchých tvarů a sytých barev.

Do kategorie “**older preschool**” patří *Bluey* (2018), animovaný film o antropomorfním šestiletém štěněti Blue Heeler, který žije se svými rodiči a mladší sestrou Bingo, která se pravidelně připojuje k Blueymu na dobrodružstvích, když se dvojice pouští do společné imaginativní hry. Mezi zastřešující témata patří zaměření na rodinu a dospívání.

Do kategorie „**bridge**“ patří *Kačeří příběhy* (2017), které sledují Scrooge McDucka a jeho tři prasynovce Hueyho, Deweyho a Louieho na různých dobrodružstvích, z nichž většina zahrnuje buď hledání pokladu, nebo maření úsilí padouchů, kteří chtějí ukrást Scroogeovo jmění.

Do kategorie „**tween**“ se dá zařadit *Gravity Falls* (2012), jenž sleduje dobrodružství Dippera Pinese a jeho dvojčete Mabel, kteří tráví léto se svým pradědečkem Stanem v tajemném městečku Gravity Falls, plném paranormálních příhod a nadpřirozených stvoření.

Do kategorie „**teen**“ by se dal zařadit animovaný seriál *Daria* (2002), který sleduje Dariu Morgendorfferovou - chytrou, jízlivou, poněkud mizantropickou dospívající dívku, jež spolu se svou nejlepší kamarádkou, začínající umělkyní Jane Lane, pozoruje svět kolem sebe. Seriál je satirou středoškolského života, plnou narážek a kritiky populární kultury a společenských vrstev.

Do kategorie „**adult**“ patří animovaný seriál *Rick a Morty* (2013), který sleduje dobrodružství cynického šíleného vědce Ricka Sancheze, trpícího alkoholismem, a jeho dobrosrdečného vnuka Mortyho Smithe. Ti se čas od času společně vypravují do interdimenzionálních dobrodružství.

Do kategorie „**family**“ se dají zařadit animované seriály určené pro celou rodinu, to znamená že jsou vhodné pro děti a mají přesah i pro dospělé. Seriálem, který by se dal zařadit do této věkové kategorie, by mohl být *SpongeBob SquarePants* (1999), i když nejnižší věková hranice, pro kterou je tento seriál vhodný, může být sporná. Dá se říct, že je hodně populární jak u dětí, tak i u dospělých. „*Animovaný seriál (SpongeBob) je určen pro děti ve věkové skupině 2 – 11 let... Nicméně, tento seriál přitahuje různé publikum. Nielson Media Research uvádí, že 22 procent pravidelných diváků pořadu SB patří do věkové skupiny 18 – 49 let. Ve skutečnosti Nickelodeon, síť, která vysílá show, vysílá epizody v různých časech po celý den, včetně pozdních nočních hodin, jako je 23:30, zjevně zaměřené na starší publikum. Některé studie uvádějí, že téměř třetina publika SB je starší 18 let.*“³ (vlastní překlad)

Jako primární cílovou skupinu Pierra jsme zvolili děti ve věku 4-6 let, což odpovídá kategorii „older preschool“. Kolem toho se snažíme budovat náš seriál jak z vizuální stránky, tak i ze stránky příběhové. Cílem bylo vytvořit jednoduchý a pochopitelný příběh s jasnou pointou,

³ RICE, J. L. (2009). *SpongeBob SquarePants: Pop Culture Tsunami or More?* The Journal of Popular Culture, 42(6), 1092–1114. doi:10.1111/j.1540-5931.2009.00724.x

avšak obohatit scénář o několik víc komplexních otázek a problémů, abychom upoutali pozornost dětí ve starším předškolním věku.

2.4 Typy seriálového vyprávění

I seriálové vyprávění se dá rozdělit na několik různých typů podle toho, jakým způsobem na sebe jednotlivé epizody navazují. Velice dobře je dané téma rozebráno v knize *“Světy na pokračování”* od Radomíra D. Kokeše, o kterou se budu opírat v této kapitole.

Navrhuje pojem **“serialita”** - *“vztah mezi stavem věci v makrosvětě na konci epizody stávající a stavem věci v makrosvětě na konci epizody předcházející.”*⁴ Serialitu pak rozděluje na několik typů.

Prvním typem je **serialita oddělená**, kde fikční postavy jsou rozdílné pro každou epizodu. Příkladem takového animovaného seriálu může být *Love, Death and Robots* (2019), kde jednotlivé epizody jsou spojené jenom přítomností lásky, smrti nebo robotů.

Druhým typem je **serialita nenávazná**, kde v rovině narativní příčinnosti nejsou jednotlivé epizody mezi sebou nijak otevřeně propojené, nicméně sdílí nejméně jednu fikční postavu. *„Jeffrey Sconce by nazval tento typ seriálu „amnesia television“, protože konatel/é jako by s každou další epizodou zapomínal/i, co se stalo v těch předchozích.”*⁵ Příkladem nenávazného animovaného seriálu může být *The Amazing World of Gumball* (2011), kde jednotlivé epizody mají své uzavřené příběhy, které na sebe v rámci série nijak nenavazují, ale během celého seriálu sledujeme stejné hlavní postavy.

Třetím typem je **polonávazná serialita**, kde je vyprávění uzavřené v rámci jedné epizody, ale nejméně jedna dějová linka epizody propojuje mezi sebou. Příkladem tohoto typu seriality může být *Futurama* (1999), kde se v rámci epizod vždy řeší nové dobrodružství, ale například vztah hlavních postav Frye a Leely se postupně vyvíjí napříč všemi sériemi.

Čtvrtý typ je **návazná serialita**, kde jsou epizody mezi sebou lineárně propojené. Každá další epizoda začíná přibližně tam, kde skončila epizoda předcházející. Do tohoto typu spadá například animovaný seriál *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009), kde hlavní postava

⁴ KOKEŠ, Radomír D. *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Filip Tomáš - Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-146-7.

⁵ KOKEŠ, Radomír D. *Teorie seriálové fikce: Model analýzy vyprávění a fikčních světů televizního seriálu*. Brno, 2010. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Doc. Mgr. Petr Szczepanik, Ph.D.

celou sérii jde za konkrétním cílem, který si určí na začátku, a v každé epizodě se k onomu cíli přibližuje.

*“Poměrný celek, k němuž je epizoda stávající vztahována, pak netvoří jen minulá epizoda, nýbrž stav makrosvěta k okamžiku jejího zakončení, a tedy vše tomuto zakončení předcházející.”*⁶

Pro náš animovaný seriál Pierre, vzhledem k předškolní cílové skupině, jsme zvolili formu polonávazné seriality.

2.5 Žánry animovaných seriálů

Rozdělování na žánry u animovaných seriálů probíhá, podobně jako u filmu, vždy s ohledem na zvolenou cílovou skupinu. Většina ze seriálu představuje kombinaci několika žánrů a měly by se rozebírat komplexně, proto v této kapitole budou rozebrány pouze nejrozšířenější žánry, se kterými se u animovaných seriálů setkáme, a budou uvedeny základní příklady seriálů, které tento žánr obsahují, ale neomezují se na něj.

Rozšířeným je žánr **komedie**, který se taky postupně vyvinul do žánrů situační komedie (**sitcom**). Jeho hlavní definice je to, že se stejná skupina postav v každé nové epizodě dostane do nové situace, kterou jsou nuceni řešit. *“Situace na konci je stejná jako na začátku, a to navzdory mnoha „událostem“, které se mezitím mohly stát. Rovnováha je obnovena a připravená na další epizodu.”*⁷ (vlastní překlad) Za jeden z prvních animovaných sitcomů se dají považovat již zmiňované v kapitole o historii animovaného seriálu *The Flintstones* (1960). Dalšími příklady animovaných sitcomů jsou *Disenchantment* (2018), *Family Guy* (1999), *Rick and Morty* (2013). Většina animovaných sitcomů je určena pro dospělého diváka.

Nejsou výjimkou animované seriály v žánru komediálního dramatu, nebo **comedy drama**, který v sobě kombinuje humorné a vážné situace. Příkladem může být animovaný seriál *BoJack Horseman* (2014).

Velkou popularitu mají také **akčně dobrodružné** animované seriály, jako je například *Arcane: League of Legends* (2021), *Castlevania* (2017), *Samurai Jack* (2001).

⁶ KOKEŠ, Radomír D. Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění. Praha: Filip Tomáš - Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-146-7.

⁷ DOBSON, N. M. 2004. The Fall and Rise of the Anicom: the Sitcom Genre in U.S. TV Animation (1960 – 2003). PhD thesis. Queen Margaret University.

3 VÝVOJ ANIMOVANÉHO SERIÁLU

Vývoj animovaného seriálu, stejně jako vývoj každého audiovizuálního díla, začíná hledáním nápadů a inspirace. Vývoj našeho animovaného projektu Pierre začal nápadem, že chceme oživit kamínky. Bylo by zajímavé na chvíli nahlédnout do jejich všedního života, zjistit, jak funguje jejich svět. Od prvotního nápadu nás čekalo ještě hodně práce, než jsme se mohli posunout dále k produkci teaseru, který je našim diplomovým filmem, a pak k vymýšlení nápadů na scénáře pro první sérii Pierra. Zkusme tedy rozebrat jednotlivé body ve vývoji animovaného seriálu na příkladě našeho projektu a animovaných seriálů od jiných tvůrců.

3.1 Hlavní téma

V návaznosti na cílovou skupinu by se mělo volit i hlavní téma animovaného seriálu. Jelikož seriál je audiovizuální dílo s větším časovým prostorem, mělo by se zvolit takové téma, které se může postupně vyvíjet a bude stále zajímavé po celou dobu trvání seriálu.

V případě našeho projektu jsme zvolili téma přehnané péče rodičů. Ústředním motivem je snaha Pierra se osamostatnit a dokázat rodičům a okolí že jeho prasklina pro něj není omezením. Podobá se to hlavnímu tématu animovaného filmu od studia Pixar – Nemo. *“Nemo nastupuje v úvodu filmu do školy, jeho snaživost tedy vyplývá především z potřeby neudělat si ostudu. Ústředním motivem se ale stává zejména potřeba osamostatnit se. S otcem za zády se Nemo čím dál tím více stydí, cítí se být omezován.”*⁸

Téma animovaného seriálu samozřejmě nemusí být omezené jenom na rodinné vztahy, i když toto téma se objevuje v animovaných seriálech poměrně často, hlavně v seriálech pro mladšího diváka. Pro starší cílovou skupinu téma rodiny většinou není primární, ale často se objevuje jako doplňující motiv vedle jiných témat.

Například v animovaném seriálu *Gravity Falls* (2012) je primárním tématem dospívání, fáze mezi pubertou a dětstvím. Vedle toho se ale objevuje další téma důležité pro daný seriál. A to je rodinný vztah sourozenců - nejen hlavních postav Dippera a Mabel, ale i Stanforda a Stanleyeho.

⁸ GREGOR, Lukáš. Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-31-6.

Dalším příkladem je animovaný seriál *Rick and Morty* (2013), kde je ústředním tématem „*lidský stav a to, jak postava věří, že na ničem nezáleží.*“⁹ (vlastní překlad) Nicméně mimochodem se objevují i témata rodinných vztahů v rámci rodiny hlavních hrdinů, které se v některých epizodách řeší i víc do hloubky.

Stejně rozšířeným tématem animovaných seriálů jsou dobrodružství. Může se jednat jak o dobrodružství menšího měřítka, například v rámci města, tak i o dobrodružství do nejvzdálenějších koutů galaxie nebo jiných dimenzí.

Příkladem animovaného seriálu o dobrodružství, což je patrné z názvu, je *Adventure Time* (2010). Seriál sleduje dobrodružství chlapce jménem Finn a jeho nejlepšího přítele a adoptivního bratra Jaka v postapokalyptické zemi Ooo. Nicméně za jednoduchým tématem dobrodružství se schovává mnohem hlubší téma změny. „*Za nejbližší k morálnímu poselství Adventure Time se dá považovat: Změna je dobrá. Růst je dobrý. Podpora růstu ostatních je dobrá. A přijmout druhé, když se potřebují změnit, je to nejlepší, co můžete udělat.*“¹⁰ (vlastní překlad)

Další rozšířené téma u animovaných seriálů je souboj dobra se zlem. Příkladem takového seriálu může být *Avatar: The Last Airbender* (2005), který sleduje dobrodružství dvanáctiletého Aanga, který se spolu s jeho přáteli snaží ukončit válku rozpoutanou Ohnivým národem proti ostatním národům světa. Nicméně v seriálu se objevují i jiná důležitá témata, například překonání strachu z velké zodpovědnosti, potřeba sebeanalýzy a osobního růstu.

Analýza všech možných témat, která se objevují nebo se mohou objevovat v animovaných seriálech, by mohlo být diplomovou prací samo o sobě, proto bych pro účely této konkrétní teoretické práce tuto podkapitolu věnovala jen seznámení s těmito několika nejvíce rozšířenými tématy.

⁹ REQUENA, Juan. Rick And Morty, Deeper Than The Average Cartoon. The Reporter: The Student Newspaper at Miami Dade College. [online]. 2017, [cit. 2022-05-04]. Dostupné z <https://mdcthereporter.com/rick-mortydeeper-average-cartoon>

¹⁰ ST. JAMES, Emily. Adventure Time has become this era's finest coming-of-age story. Vox Media. [online]. 2015. [cit. 2022-05-10]. Dostupné z <https://www.vox.com/culture/2015/11/22/9779088/adventure-time-stakes-review>

3.2 Typologie postav

Pro typologii postav v animovaných seriálech platí vcelku stejné kategorie, jako pro postavy v animovaných filmech. Postavy se mohou dělit podle mnoha kritérií, zkusím tedy v zobecněné formě představit některé z nich.

1. Druh

Podle této kategorie se postavy dají rozdělit na lidské, zvířecí a oživené věci. Příkladem animovaného seriálu, ve kterém hlavní role jsou obsazené lidskými postavami, může být již zmíněný *Gravity Falls* (2012), *Avatar the Last Airbender* (2005), *Totally Spies* (2001). Mezi animované seriály, které vypráví příběh o zvířecích postavách, patří *Bluey* (2018), *Prasátko Peppa* (2004). Animovanými seriály, vyprávějící příběhy oživených věcí jsou například *Adventure Time* (2010), *The Storybots* (2016), *Cars Toons: Mater`s Tall Tales* (2008).

2. Věk

Důležitým rozdělením v typologii postav je rozdělení podle věkové kategorie. Často věk hlavních postav přibližně odpovídá věku cílové skupiny daného animovaného seriálu. Projevuje se to na tématech, která řeší daný animovaný seriál - pro každou věkovou skupinu se tvorba zaměřuje na téma aktuální přesně v této věkové kategorii a samozřejmě nejjednodušším způsobem, jak dané téma divákovi sdělit, je skrze postavu stejného věku.

3. Pohlaví

Další kategorií, podle které se mohou rozdělovat postavy, je pohlaví. Tady taktéž platí, že pohlaví hlavní postavy často odpovídá pohlaví cílové skupiny. Potvrzuje to i studie z *International Journal of Psychology*. "Zjistili jsme, že je pravděpodobné, že se děti ztotožní s postavami svého vlastního pohlaví, pokud to bude možné."¹¹ (vlastní překlad)

Například se od sebe dají výrazně oddělit animované seriály pro mladá děvčata, do kterých patří *W.I.T.C.H* (2001), *The Powerpuff Girls* (2003), *Winx Club* (2004), kde jsou všechny hlavní postavy pohlaví ženského.

4. Začlenění do sociální třídy

Častokrát se rozdělení do sociálních tříd v animovaných seriálech používá pro vytvoření konfliktu mezi kladnými postavami (z nižších vrstev) a zápornými postavami (z vrstev

¹¹ Björkqvist, K., & Lagerspetz, K. (1985). CHILDREN'S EXPERIENCE OF THREE TYPES OF CARTOON AT TWO AGE LEVELS*. *International Journal of Psychology*, 20(1), 77–93. doi:10.1002/j.1464-066x.1985.tb00015.x

vyšších). Tak se například v animovaném seriálu *Steven Universe* (2013) hlavní konflikt vyvíjí mezi postavami ze střední a vyšší sociální třídy.

5. Osobnostní rysy

“Osobnostní rysy lze chápat jako zobecňující charakteristiky, pomoci nichž vyjadřujeme specifickou osobnost jedince, respektive jeho odlišnost od ostatních lidí. Představují předpoklady k určitému způsobu reagování, ovlivňují tedy nejen prožívání, uvažování, ale také chování.”¹²

Pro účely této práce nebudeme do hloubky rozebírat všechny existující osobnostní rysy podle kterých se dají postavy rozdělovat. Zaměříme se na konkrétní příklad hlavní postavy našeho animovaného projektu Pierre.

Náš hlavní hrdina Pierre je aktivní a energický malý kamínek, je vždy otevřený novým druhům zábavy a aktivitám. Je zvědavý dobrodruh, který chce celému světu dokázat, že se ničeho nebojí a neexistují pro něj žádné překážky. Tento osobnostní rys jsme zvolili, abychom skrze Pierra mohli v plné míře ukázat všechna zákoutí světa kamínků. Další jeho důležitou vlastností je přílišná snaha o soběstačnost a občasná tvrdohlavost, co se týče schopnosti přijmout rodičovskou péči. Tento osobnostní rys jsme pro Pierra zvolili, abychom skrze něj mohli vybudovat náš hlavní konflikt – přílišnou rodičovskou péči a neschopnost dítěte tuto péči akceptovat.

3.3 Budování světa

Podle Radomíra Kokeše *“fikční svět představuje časoprostor utvářený dílem, a sice časoprostor zahrnující v sobě různé soubory podmínek: podmínky možného, hodnotného, povoleného či věděného a zároveň představuje tematickou úroveň díla.”¹³* Budování fikčního světa je pro animované seriály nesmírně důležité. Pokud se opět obrátíme ke knize Radomíra Kokeše, dozvíme se, že navrhuje dvě základní kategorie členění fikčního světa.

Makrosvět – odvozuje se od postavy a zahrnuje její vlastnosti, sny, přání, cíle a představy.

¹² GREGOR, Lukáš. Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-31-6.

¹³ KOKEŠ, Radomír D. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.

Subsvět – *“oblast fikčního světa, již sdílejí nebo by mohly sdílet nejméně dvě různé postavy, přičemž jde o jistý soubor vědění, pravidel či hodnot.”*¹⁴

V rámci animovaného seriálu tedy subsvět napomáhá divákovi lépe pochopit povahu postav a skrze postavy se dozvídáme o tom, jak funguje subsvět.

U našeho animovaného seriálu Pierre budování světa začalo z nápadu, že hlavní hrdinové budou kamínky. Po tomto rozhodnutí jsme potřebovali vytvořit kompletně nový svět, jelikož svět oživených kamenů samozřejmě ve skutečnosti neexistuje. Vytvořili jsme soubor pravidel, jak by tento svět mohl fungovat. Nechtěli jsme příliš navazovat na svět lidí, i když naplno jsme se tomu nevyhli. Chtěli jsme vytvořit svět kamenů, který by nebyl jenom lidský svět, kde postavy vypadají jako kameny, ale aby to byl výjimečný fikční svět se svými unikátními pravidly a historií. Pro vytvoření takového světa jsme si potřebovali ujasnit několik základních bodů.

1. **Životní body:** jak se kamínky rodí, jakou mají délku života, zda rostou, zda stárnou, jestli mluví a potřebují stravu, zda se mohou zranit a zda je něco, co jejich život ohrožuje.
2. **Sociální body:** sociální hierarchie kamínek, jestli vytváří rodiny, jestli žijí osamotě, nebo ve skupinách, jestli mají nějaké náboženství a nějakou vědu, zda umí číst, psát a mluvit, jak se mezi sebou dorozumívají.
3. **Životní cíle:** co dělají v běžném životě, zda mají nějaká povolání, vzdělání, co jsou jejich zájmy a záliby.
4. **Environmentální body:** fungování světa, jaké mají podnebí a biotopy, jaké všechny druhy kamenů jsou oživé a jaké ne, co ještě v jejich světě je oživé, zda tam potkáme i lidi nebo zvířata.
5. **Fungování světa:** jak rychle kamenům utíká čas, zda mají nadpřirozené schopnosti, jak v jejich světě funguje gravitace, jak se mění roční období, zda mají slunce a měsíc.

Snažili jsme se do jisté míry opírat a čerpat inspiraci z reálného světa. Například u toho, jak se kamínky rodí, jsme nejdřív nastudovali způsoby formování kamenů a následně se rozhodli, že se v našem světě kamínky budou rodit různými způsoby v závislosti na tom, do

¹⁴ KOKEŠ, Radomír D. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.

jakého druhu patří. Náš hlavní hrdina Pierre patří do druhu čediče a rodí se ze sopky. To odpovídá reálnému způsobu formování čediče, který je horninou sopečného původu.

Všechna pravidla fungování subsvěta se ale divák samozřejmě nedozví hned v první minutě seriálu. Je to tedy spíš manuál pro tvůrce, kteří by se o tyto pravidla měli opírat během psaní, aby ve výsledku byl svět konzistentní a divák ho byl schopen pochopit. Divákovi se tyto informace sdělují postupně a jenom v případech, kdy jsou podstatné pro pochopení děje. Nemá smysl sdělovat divákovi například, že kameny, žijící v horách, mají modré vousy, pokud se tato informace nikde dál nevyužije a není tedy vůbec podstatná.

3.4 Psaní scénáře

Stejně jako u animovaného filmu, dobrý scénář je nedílnou součástí animovaného seriálu. Způsob psaní scénáře by se měl přímo odvíjet od typu seriálového vyprávění, který zvolíme. To znamená, že pokud zvolíme návaznou serialitu, tak bychom měli nejdřív vymyslet hlavní dějovou linku, která propojí celou sérii. Pokud zvolíme serialitu nezávaznou, tak se scénáře můžou psát každý zvlášť.

Psaní scénáře pro náš animovaný seriál Pierre začalo vytvořením kartiček s nápady na jednotlivé epizody. Psali jsme tam občas i jenom jedno slovo, občas celou větu. Až jsme měli takových kartiček dost, začala jsem je převádět do podoby krátkých treatmentů jednotlivých epizod. Některé kartičky se samozřejmě v této fázi vyřadily, pokud jsme na jejich základě nebyli schopni rozvíjet myšlenku dál a vytvořit treatment na funkční epizodu, která by měla hlavu a patu.

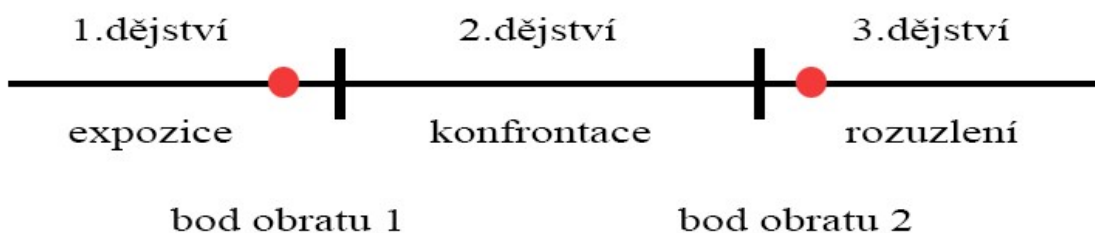
Například z nápadu o tom, že by někde ve světě kamínků mohl existovat velký kámen – ostrov, porostlý mechem, který celou dobu spí v jezeře, vznikla epizoda o tomto kamenném ostrově. Pierre s kamarády jej vzbudí během svého hraní a starý ostrov vstane a odejde spolu s Pierrem na zádech.

Po napsání treatmentu - jednotlivé epizodě, shrnuté v několika větách, se dá dále pokračovat na rozepsání každého treatmentu do podoby scénáře pro celou epizodu.

Na začátku jsme si položili otázku, zda chceme, aby celý náš seriál propojovala jedna příběhová linka, jak je to v případě návazné seriality, nebo jestli uděláme oddělené epizody. Původní myšlenka byla v tom, že epizody propojíme, a tak jsme původně začali vymýšlením příběhové linky pro celý seriál. Časem jsme ale dospěli k závěru, že jak pro naši cílovou skupinu, tak i pro lepší využití potenciálu neprozkoumaného světa kamínků bude lepší zvolit

variantu, kde jednotlivé epizody na sebe přímo nenavazují. Nicméně pro zajímavost jsme zkusili některé epizody mezi sebou nenápadně propojit. Toto propojení nespočívá v žádných zásadních příběhových momentech, takže i když si toho divák nevšimne, stále celkový příběh pochopí. Například v epizodě číslo 3 tatínek říká Pierrovi, že za pár dní na hvězdné obloze bude velká událost - zatmění slunce a vypráví, jak si zrovna šel sbírat nové křišťály do dalekohledu, aby mohl tuto událost pozorovat v co nejlepší kvalitě. Pak v epizodě číslo 7 se toto zatmění slunce odehrává a tatínek volá Pierra pozorovat tuto událost spolu s ním.

Pro scénář k animovanému seriálu lze využít podobnou strukturu vyprávění jako pro filmy. To znamená, že i animovaný seriál by měl mít expozici, konfrontaci a rozuzlení. Syd Field ve své knize "Jak napsat dobrý scénář" nazývá takovou strukturu paradigmatickým. "Paradigmatem rozumíme model, příklad, pojmové schéma."¹⁵ Paradigma scénáře by podle Syda Fielda vypadalo takto.



Obr. 1 Paradigma scénáře

Záleží tedy na koncepci jednotlivých seriálů, kde se bude nacházet expoze, konfrontace a rozuzlení. V případě seriality návazné se tyto body roztáhnou na celou sérii, případně i na několik sérií, pokud se seriál od začátku koncipuje jako několika sériový příběh. I v takovém případě by se jednotlivé epizody měly budovat na základě paradigmatu scénáře, nicméně rozuzlení každé epizody by mělo víc přibližovat rozuzlení velkého finále celé série.

V případě, že jednotlivé epizody na sebe nenavazují, by každá epizoda měla obsahovat svoji vlastní expozici, konfrontaci a rozuzlení.

¹⁵ FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PIERRE – ANIMOVANÝ SERIÁL PRO DĚTI

Praktickým výstupem mé diplomové práce je preprodukce seriálu a produkce teaseru pro animovaný seriál o malém kamínku jménem Pierre. Je to můj společný projekt s Miriamou Trnavskou a Matějem Šakem. V této kapitole bych chtěla víc do hloubky nakouknout do všech úskalí práce v týmu, hledání námětu, začátků preprodukce a vytváření teaseru k našemu diplomovému projektu.



Obr. 2 Pierre a rodiče

4.1 Týmová spolupráce

Moje týmové spolupracovníky znám již dlouho, ale i když jsme už společně pracovali na jiných projektech, zkušenost spolupráce na takto velkém projektu je pro náš malý tým něco, s čím jsme se setkali poprvé. Nápad udělat společný diplomový film jsme dostali na konci mého bakalářského studia. Od té doby jsme se pustili do vymýšlení o čem by náš projekt mohl být a jak by měl vypadat. Během práce na projektu jsme se samozřejmě občas setkali i s nedorozuměním v rámci našeho týmu, celkově bych ale naši spolupráci hodnotila jako výbornou zkušenost, ve které hodláme pokračovat i nadále. Časem jsme zjistili silné stránky

každého z nás a našli své oblíbené role v rámci týmu, což nám umožnilo se víc zdokonalovat v druhu práce, která nás baví, a zaměřit se na pozice v animačním průmyslu o které bychom ve své profesionální kariéře následně měli zájem. Pro mě je nejvíc zajímavá preprodukční část práce na animovaném projektu, vymýšlení scénáře, kreslení concept artů, pozadí a storyboardů. Pro Miriam je nejvíc lákavá animace, za kterou byla primárně zodpovědná v našem týmu. Musela se však naučit i rigging, za což bych jí chtěla vyjádřit velké poděkování a respekt, jelikož nikdo jiný z nás o tuto roli neměl zájem. Matěj obsadil a postupně se zdokonalil spíše v technických rolích, jako je modelování, svícení a taktéž v našem týmu obsadil roli obdobnou producentovi a je zodpovědný za veškerou komunikaci a organizační otázky, za což bych mu taky chtěla velice poděkovat a vyjádřit svůj obdiv. Od obdivování svých týmových spoluautorů se ale posunu dále k samotné fázi vymýšlení našeho společného projektu.

4.2 Kámen a plastelína

Když došel čas na to vymyslet o čem náš společný projekt bude brainstorming nás dostal k nápadu, že by to mohl být film o kamenech. Přišlo nám to jako zajímavý nápad, nahlédnout do života oživlých hornin. Dalším klíčovým nápadem byla plastelína – plánovali jsme náš diplomový projekt vytvořit v 3D programu Blender a stylizace do stopmotion plastelíny nám přišla jako dobrá cesta, díky které bychom zvládli produkci v rámci našich schopností a zkušeností na úrovni, kterou bychom se pak mohli profesionálně prezentovat. Toto byly naše dva základní body, od kterých jsme se odrazili dále. Ujasnili jsme si také, že se chceme zaměřovat na dětskou tvorbu, primárně jsme se rozhodovali mezi cílovou skupinou „older preschool“ 4-6 let a „bridge“ 6-9 let. Naším původním nápadem bylo ale udělat krátký animovaný film. K nápadu, že chceme udělat seriál, jsme došli až po nějakém čase.

4.3 Námět a budování světa

Jelikož naším původním nápadem bylo udělat krátký animovaný film, naši preprodukcí jsme začali tvorbou tohoto filmu a zároveň vymyšlením souboru pravidel fungování světa kamenů. Jednotlivé body, které jsme si v rámci budování světa museli ujasnit, jsem již popsala v kapitole o budování světa v teoretické části této práce. V této kapitole se zaměřím na to, jak jsme si tyto body ujasnili a co z toho vyplynulo. Jelikož svět kamínků je něco, co neexistuje, měli jsme kompletní volnost v tom, jaká fyzikální a časoprostorová

pravidla v daném světě budou platit. Proto jsme se rozhodli dané volnosti využít a zrychlit kamenům čas. Jeden den pro kameny je jako jeden rok z našeho pohledu. Jejich jaro je naše ráno, jejich léto je náš den, jejich podzim je náš večer a jejich zima je naše noc. Tento časoprostorový koncept nám nabízí spoustu zajímavých možností, má ale i svoje nevýhody, jako například dilema toho, jak pro kamínky bude fungovat fyzika. Rozhodli jsme se nakonec, že fyzikální síly, které působí přímo na kamínky nebo na neživé předměty, se kterými oni interagují, budou zobrazené z pohledu vnímání kamínků, takže pokud kamínek spadne, tak bude na plátně padat stejnou dobu, jak by na plátně padala postava vnímající čas v normální rychlosti. Fyzikální síly, které působí na přírodní prvky našeho světa vidíme ale pak zrychleně, tak, jak bychom je viděli, pokud bychom je sledovali ve 365x větší rychlosti.

Další fyzikální jev, se kterým jsme si museli poradit, je to, že ve 365x zrychleném světě by se světlo a tma měnily každých několik sekund. V našem světě se ale slunce a měsíc mění z pohledu kamenů jednou denně, a z našeho pohledu jednou za rok. Tuto skutečnost jsme vysvětlili fyzikálním jevem polárního dne a polární noci, který reálně existuje ve severních krajích a způsobuje to, že den a noc trvají přibližně půl roku.

Dalším důležitým momentem bylo to, zda kameny s věkem rostou. Podle reálných fyzikálních vlastností by kameny samozřejmě růst neměli, mohou se jenom zmenšovat. Abychom ale nezpůsobovali zmatek, rozhodli jsme se, že v našem světě velikost kamenů se nebude nijak měnit a kamínky - děti budou velikostně menší, než jejich rodiče.

Ještě jedním důležitým momentem v rámci vymyšlení pravidel fungování kamínků pro nás bylo to, zda kamínkům hrozí nějaké nebezpečí a co se stane, když se kamínek rozlomí. Jelikož náš hlavní hrdina je nalomený, k čemuž se ještě dostaneme v další kapitole, otázka fyzické deformace a destrukce kamenů byla pro budování světa klíčovou. Rozhodli jsme se i s ohledem na zvolenou cílovou skupinu, že odpovědi na otázku, co se stane, když se kámen rozlomí, bude to, že to nikdo neví, jelikož se to dosud žádnému kamenu, který známe, nestalo. Je to ale něco, čeho se kamínky bojí a snaží se vyhnout extrémní fyzické destrukci. Jako přírodní věc, kterou se kamínky bojí, jsme zvolili mráz a zimu. Nebojí se chladu, bojí se ale, že zmoknou a nestihnou vyschnout dřív, než teplota klesne pod nulu a kapky vody, které se dostaly do malých prasklin na těle kamínků, zmrznou a fyzikální jev jejich rozšíření způsobí na těle kamenů praskliny. Proto se kameny na zimu rády schovávají do tepla.

4.4 Kamínek Pierre

Hlavním hrdinou našeho projektu je malý kamínek jménem Pierre. Pierre je francouzsky “kámen”, ale je to zároveň i mužské jméno, což nám přišlo zajímavé, a rozhodli jsme se pojmenovat naši hlavní postavu takto. Pierre je malý kamínek ve věku odpovídajícím věku naší zvolené cílové skupiny. Je to velký dobrodruh, který rád podniká každou aktivitu bez ohledu na to, jak nebezpečná by pro něj mohla být. Narodil se ale nalomený, proto ho rodiče hned obvázali lanem a věnují mu přílišnou péči, což se Pierrovi nezamlouvá.

4.5 První beat board

Jelikož ze začátku jsme měli v plánu z našeho projektu udělat krátký animovaný film, po fázi vymýšlení světa a hlavních postav jsme se pustili do vymýšlení scénáře. Preprodukcí pro krátký film jsme dostali až do fáze beat boardu, který jsme prezentovali na pitchingu od Zlín Film Fest a dostali jsme tam finanční podporu, za kterou jsme byli schopni nakoupit výkonnou techniku potřebnou pro realizaci našeho projektu. Dále se ale produkce tohoto krátkého animovaného filmu nedostala, jelikož jsme se rozhodli z našeho projektu udělat animovaný seriál.

4.6 Zkušební teaser

Naším prvním výsledným dílem, které jsme v rámci Pierra dokončili, se stal krátký teaser, na kterém jsme si otestovali zjednodušenou verzi pipeline. Otestovali jsme si ve zmenšeném měřítku všechny fáze vývoje, preprodukce a produkce. Byli jsme schopni odhalit naše slabé stránky, kterým jsme pak věnovali zvýšenou pozornost během výroby nového teaseru - našeho diplomového výstupu. Zlepšili jsme rigging, udělali nové, víc propracované modely postav, zaměřili se víc na barvy a color grading, zlepšili styl animace, aby víc napodoboval stop motion, zlepšili digitální materiál, ze kterého vyrábíme naše modely, aby víc odpovídal reálné plastelině, víc se zaměřili na svícení.

Tento teaser byl zároveň naším výsledným reprezentativním dílem, se kterým jsme vyhráli startup soutěž Můj První Milion.

4.7 Tri Pirogy

Po startupové soutěži Matěj, který v této soutěži reprezentoval náš tým, dostal průpravku toho, jak založit vlastní firmu. Jeho nově nabyté znalosti jsme nakonec využili a 16 srpna roku 2021 spolu s Miriamou, Matějem, Noemi Valentíny a Filipem Diviakem založili vlastní animační studio Tri Pirogy. Tímto animačním studiem hodláme zaštitit další výrobu Pierra.



Obr. 3 Logo Tri Pirogy

4.8 Scénáře na první sérii

Poté, co jsme došli k finálnímu rozhodnutí, že výslednou formou našeho projektu Pierre bude seriál, jsme začali vymýšlet scénáře k první sérii. Tento úkol jsem dostala na starost primárně já, svoje nápady jsem následně konzultovala s Miriamou a Matějem. Základní postup psaní, jaký jsem zvolila, jsem již zmiňovala v kapitole o psaní scénáře v této teoretické práci. V současné době se scénáře nachází ve fázi rozpracovaných námětů, a na jejich dalším rozpracování hodlám pokračovat.

4.9 Teaser – diplomový projekt

V této kapitole se nakonec dostáváme k výslednému dílu, které prezentujeme jako naši diplomovou práci. Toto dílo má formu teaseru a slouží k představení hlavního hrdiny Pierra, obeznámení diváka se základními principy fungování světa kamínek, a naznačení aspektů fungování vztahu Pierra a jeho rodičů. Pro tyto účely jsme se rozhodli udělat z Pierra vypravěče, jelikož v rámci omezené stopáže je to je jediný způsob, jak vysvětlit fungování

času ve světě kamenů. Do našeho teaseru jsme zahrnuli také narození Pierra a několik zábavných aktivit, kterým se malé kamínky rádi věnují.

4.10 Co dál?

Naši diplomovou práci jsme koncipovali jako teaser k animovanému seriálu a tento nápad samozřejmě hodláme rozvíjet i nadále. Dalším krokem je dokončení psání scénářů k první sérii, scénáře pilotního dílu a hledání způsobů distribuce a financování. Upřímně doufáme, že se nám to podaří, a s Pierrem se ještě uvidíte.

ZÁVĚR

Preprodukce animovaného seriálu je složitý proces, který má hodně nuancí a úskalí. Ve své teoretické práci jsem se zaměřila na některé z nich, pokusila se je uspořádat a rozebrat do hloubky.

V úvodní kapitole jsem se zaměřila na historii animovaných seriálů, kde jsem rozebrala jejich vývoj z hlediska dějin a uvedla příklady na některé nejvíc významné díla od padesátých let dvacátého století po devadesátá léta dvacátého století. V další podkapitole o distribuci jsem uvedla možné způsoby distribuce animovaných seriálů, včetně příkladů konkrétních děl a nuancí, požadavků a možného důvodů volby daného způsobu distribuce.

V kapitole druhé jsem se pokusila definovat a uspořádat jednotlivé atributy animovaného seriálu a v následujících podkapitolách se víc do hloubky věnovat kategorizaci daných atributů. Je patrné, že trh animovaných seriálů je věc, co se neustále mění a výsledná kategorizace a analýza, ke které jsem dospěla, může za nějakou dobu ztratit svou aktualitu.

Kapitola třetí se věnuje samotnému vývoji animovaného seriálu a tuto kapitolu jsem opírala jak o již existující příklady animovaných seriálů, tak i o svou vlastní zkušenost z preprodukce. Nicméně, jelikož jsme s vývojem našeho seriálu teprve na začátku, moje osobní zkušenosti zatím nejsou dostatečně obsáhle pro vytvoření uceleného rozboru do hloubky všech fází preprodukce. Tato kapitola se víc zaměřuje na fáze vývoje, kterými náš projekt již do nějaké míry prošel a představuje sebou ucelený souhrn mých poznatků, opřených o odbornou literaturu.

Kapitola čtvrtá pojednává o práci na našem projektu Pierre, během které jsem se ujistila o důležitosti týmové spolupráce během tvorby animovaného díla. I když náš projekt od prvotní formy utrpěl mnoha změnami, myslím si, že všechny tyto změny jsou k lepšímu a již se těším, až budu dále pokračovat v práci nad seriálem a znovu se ponořím do světa ožvlých kamínků.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Knihy

- [4, 6] KOKEŠ, Radomír D. *Světy na pokračování: rozbor možností seriálového vyprávění*. Praha: Filip Tomáš - Akropolis, 2016. ISBN 978-80-7470-146-7.
- [8, 12] GREGOR, Lukáš. *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company*. Zlín: VeRBuM, 2013. ISBN 978-80-87500-31-6.
- [13, 14] KOKEŠ, Radomír D. *Rozbor filmu*. Brno: Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, 2015. ISBN 978-80-210-7756-0.
- [15] FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. V Praze: Rybka, 2007. ISBN 978-80-87067-65-9.

Odborné články

- [1] KOZLOV, E. (2019) THE BORDERLINE CODES OF CULTURE. *International Journal of Cultural Research*, 2019(2 (35), 12. ISSN 2079-1100.
- [2] LOBATO, R. (2017). Rethinking International TV Flows Research in the Age of Netflix. *Television & New Media*, 19(3), 241–256. doi:10.1177/1527476417708245
- [3] RICE, J. L. (2009). SpongeBob SquarePants: Pop Culture Tsunami or More? *The Journal of Popular Culture*, 42(6), 1092–1114. doi:10.1111/j.1540-5931.2009.00724.x
- [9] REQUENA, J. Rick And Morty, Deeper Than The Average Cartoon. *The Reporter: The Student Newspaper at Miami Dade College*. [online]. 2017, 7 [cit. 2022-05-04]. Dostupné z <https://mdcthereporter.com/rick-mortydeeper-average-cartoon/>
- [10] ST. JAMES, Emily. Adventure Time has become this era's finest coming-of-age story. *Vox Media*. [online]. 2015. [cit. 2022-05-10]. Dostupné z <https://www.vox.com/culture/2015/11/22/9779088/adventure-time-stakes-review>
- [11] Björkqvist, K., & Lagerspetz, K. (1985). CHILDREN'S EXPERIENCE OF THREE TYPES OF CARTOON AT TWO AGE LEVELS*. *International Journal of Psychology*, 20(1), 77–93. doi:10.1002/j.1464-066x.1985.tb00015.x

Závěrečné práce

- [5] KOKEŠ, Radomír D. *Teorie seriálové fikce: Model analýzy vyprávění a fikčních světů televizního seriálu*. Brno, 2010. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Doc. Mgr. Petr Szczepanik, Ph.D.

[7] DOBSON, N. M. 2004. The Fall and Rise of the Anicom: the Sitcom Genre in U.S. TV Animation (1960 – 2003). PhD thesis. Queen Margaret University.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 Paradigma scénáře	28
Obr. 2 Pierre a rodiče	30
Obr. 3 Logo Tri Pirogy	34